

**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL GAYO LUES DALAM UPAYA
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA
ANAK USIA DINI**

Rismawati¹

Abstrak

Kajian ini berkenaan dengan implementasi permainan tradisional Gayo Lues dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimanakah implementasi permainan tradisional Gayo Lues dapat menjadi media dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini. Yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah anak-anak usia dini, orang tua, beserta pengasuhnya dalam lingkungan Sanggar Belajar Mawaddah. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan berbagai jenis permainan tradisional Gayo Lues yang dapat berperan sebagai media peningkatan kemampuan berbahasa anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi serta wawancara. Pengolahan data dilakukan dengan analisis kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional Gayo Lues patut dipertahankan dan sangat tepat diaplikasikan pada anak usia dini dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini.

Kata Kunci : *Implementasi, Permainan Tradisional, Kemampuan Berbahasa*

¹Rismawati, STKIP Bina Bangsa Getsempena. Email: risma@stkipgetsempena.ac.id

PENDAHULUAN

Penelitian ini berkenaan dengan implementasi permainan tradisional Gayo Lues dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini. Permainan tradisional Gayo Lues yang dimaksud adalah permainan yang pernah populer di tengah masyarakat Gayo Lues. Sedangkan ruang lingkup kajian ini akan dibatasi pada anak yang berusia 3-6 tahun. Penelitian ini penting dilakukan karena beberapa hal mendasar, diantaranya adalah sebagai berikut.

Kemampuan berbahasa seorang individu terbentuk sejak dia kecil karena pengaruh genetic, dan lingkungan sekitar. Proses pemerolehan bahasa, baik disadari maupun tidak, akan mempengaruhi cara individu tersebut memandang diri dan lingkungannya, dan akan tercermin dalam perilakunya sehari-hari. Sehingga akan berefek pada lingkungan dan kehidupan selanjutnya. Sebagaimana diketahui bahwa anak usia dini yang berada di lingkungan Sanggar Belajar Mawaddah terdiri dari latar belakang yang berbeda, baik ras, suku, maupun bahasa. Tentunya hal ini sangat berpengaruh terhadap pembelajaran dan pembentukan pemerolehan bahasanya.

Sanggar Belajar Mawaddah merupakan lembaga pendidikan yang sangat berperan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Anak usia dini diarahkan untuk berinteraksi secara sosial dengan sesama. Hal ini sangat penting dalam proses pemerolehan bahasa, dan tentu juga dalam hal meningkatkan kemampuan berbahasanya. Terlebih di saat zaman semakin dipadati

dengan teknologi, anak-anak menjadi maniak game, maniak android, dan vakum dari kegiatan fisik dan sosial.

Pada permainan tradisional, anak dapat mengawali permainan dengan hasil karyanya terlebih dahulu dengan membuat alat permainan yang sederhana sebagai media yang akan dimainkan. Tanpa disadari peran permainan tradisional ini sangat bernilai bagi anak jika dapat diimplementasikan dalam kegiatan meningkatkan kemampuan berbahasa. Selain perannya yang cukup bermanfaat, permainan tradisional juga merupakan budaya dan ciri khas suatu bangsa. Termasuk juga masyarakat Gayo Lues. Namun kenyataannya permainan tradisional ini semakin terpinggirkan karena kalah populer dengan game online, dan game android. Untuk itulah, perlu adanya pemertahanan terhadap permainan tradisional. Sehingga pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang ingin dikaji kali ini adalah implementasi permainan tradisional Gayo Lues yang masih diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini pada saat ini.

LANDASAN TEORITIS

1. Pengertian Bermain

Bermain dan permainan memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Bermain merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentang kehidupan, dalam kultur mana pun keberadaannya. Menurut Bruner (Mutiah, 2010:105) “bermain sebagai sarana mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas”. Dalam kegiatan bermain, yang lebih penting bagi anak adalah proses bukan hasil akhirnya. Lebih jelasnya bermain adalah awal dari

perkembangan kreativitas, karena dalam kegiatan yang menyenangkan itu, anak dapat mengungkapkan gagasan-gagasannya secara bebas dalam hubungan dengan lingkungannya. Oleh karena itu kegiatan tersebut dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan kecerdasan pada anak. Dalam proses pengungkapan gagasan-gagasan tersebut adalah salah satu proses pemerolehan dan proses meningkatkan bahasa.

Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Moeslichatoen (1999:32) “Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kepuasan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya”. Bermain menjadi kegiatan yang sangat berarti bagi setiap anak dalam mencari dan menemukan sesuatu hal yang belum diketahuinya secara langsung dari lingkungan dimana ia berada.

Semua anak di belahan bumi mana pun pasti senang dengan kegiatan bermain. Bukan hanya karena bermain tersebut menyenangkan, tetapi karena bermain memiliki banyak fungsi positifnya bagi anak-anak. Anak bermain karena mereka perlu memanipulasi dan bereksperimen untuk melihat apa yang terjadi, bagaimana sesuatu itu berproses, dan bagaimana memungsikan sesuatu itu didalam kehidupannya (Musfiroh:2004). Pada bermain anak juga

mencoba menguasai dan mengontrol proses dan hasil dari ulah mereka. Anak perlu bermain karena mereka dalam bermain itulah pertama kali menemukan pengetahuan didalam dunia sosial mereka yang kemudian menjadi bagian dari pemikiran mereka (kognitif).

Selanjutnya Maxim (Ahmad, 2012) bermain adalah alami, menyenangkan, sukarela, spontanitas dan tidak mengharapkan hasil. Berdasarkan defenisi tersebut diatas, Maxim (Ahmad, 2012) mengidentifikasi lima karakteristik bermain bagi anak antara lain 1) merupakan motivasi instrinstik bukan dorongan dari orang lain. 2) mementingkan proses dari pada hasil 3) merupakan perilaku nyata. 4) bebas memilih. 5) kesenangan yang intensif. Dengan bermain dapat menciptakan sarana dalam mengembangkan pengetahuan, pengalaman serta keterampilan pada anak usia dini. Dalam bermain anak-anak bebas mengekspresikan dirinya sendiri bahkan pada saat anak betul-betul menikmati permainan tersebut anak berperilaku diatas rata-ratanya yang melebihi batas kesanggupan atau kemampuan dirinya. Kegiatan bermain merupakan kebutuhan dalam membantu proses perkembangannya.

Berdasarkan paparan diatas, dapat dipahami bahwa permainan yang dipilih serta kegiatan bermain merupakan sarana anak dalam mendapatkan pengetahuan, pengalaman dan melatih keterampilan yang dibutuhkan anak untuk menjadi individual yang berkompotensi dimasa yang akan datang (dewasa) dan bermain disini juga adalah untuk mengembangkan kemampuan

fisik, bahasa, kognitif, sosial emosional anak yang melibatkan semua indra anak serta mengembangkan aspek kecerdasan yang ada pada diri anak. Oleh karena bermain memegang peranan penting dalam setiap tumbuh kembang anak.

2. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional menurut ahli psikolog dan pakar pendidikan Ahimsa 2011, menyatakan “permainan tradisional anak-anak merupakan sebuah akar budaya suatu bangsa”. Permainan tradisional rakyat merupakan hasil budaya bangsa sekaligus menjadi ciri khas dari suatu bangsa yang memiliki nilai yang sangat berarti bagi masyarakat terutama anak-anak dalam rangka berekreasi, bersosialisasi, bereksplorasi serta berolahraga ringan dan dapat melatih keterampilan, ketangkasan, serta berlatih hidup bermasyarakat. Selanjutnya Avianti, (Amaliya, 2013) menerangkan bahwa permainan tradisional merupakan alat bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun yang pada umumnya permainan tradisional merupakan bentuk kreativitas seseorang, karena permainan ini biasanya dibuat dengan memanfaatkan atau menggunakan bahan yang ada di sekitar kita.

Dengan demikian dari penjelasan diatas maka permainan tradisional merupakan permainan yang sudah menjadi akar budaya dalam masyarakat yang dilakukan sejak zaman dahulu. Permainan tradisional sudah menjadi warisan dari nenek moyang secara turun temurun kepada anak cucunya sampai sekarang. Permainan tradisional dapat dilakukan secara spontan, tanpa paksaan dari

siapa pun, dengan tujuan untuk melahirkan rasa kesenangan, kepuasan dan sangat bermanfaat untuk dimainkan oleh anak-anak. Dalam hubungannya permainan tradisional dapat dimainkan sesuai dengan tradisi yang ada disekitar anak, yang biasanya terkait dengan penggunaan bahasa dalam permainan. Salah satunya penggunaan bahasa daerah dalam permainan dapat dijadikan sarana berlatih untuk hidup bersosialisasi atau bermasyarakat, agar terampil dalam berintraksi.

Permainan tradisional memiliki ciri-ciri yang berbeda dengan permainan modern zaman sekarang, yang mana permainan tradisional tidak memiliki prosedur penggunaan yang begitu sulit untuk dimainkan anak-anak. Ciri permainan tradisional masih sangat bersifat alamiah karena dapat menggunakan atau memanfaatkan alat-alat yang mudah ditemui yang ada dilingkungan sekitar. Mulyadi (Amaliya, 2013:11) menyatakan ciri-ciri permainan tradisional secara keseluruhan antara lain a) memerlukan tanah lapang karena permainan ini dilakukan ditempat yang terbuka, b) dapat dimainkan secara individu maupun kelompok, c) menggunakan bahan-bahan yang telah tersedia di alam misalnya batu, kayu, ataupun pasir atau tanah, d) melibatkan aktivitas fisik yang cukup seperti berlari, melompat, dan melempar yang diiringi lagu atau gerakan tertentu.

Menurut Jarahnitra (Amaliya, 2013) permainan tradisional sangat beragam bentuk dan jumlahnya anggota mainnya, namun dikelompokkan menjadi beberapa antara lain :

- 1) Berdasarkan pelaku permainan, untuk laki-laki saja, perempuan saja, atau gabungan keduanya.
- 2) Berdasarkan jalannya permainan (satu lawan satu, satu lawan kelompok, atau satu kelompok lawan satu kelompok).
- 3) Berdasarkan alat yang digunakan.
- 4) Berdasarkan arena.
- 5) Berdasarkan kebutuhan alat tertentu.
- 6) Berdasarkan cara bermain, dengan nyanyian.
- 7) Berdasarkan hukuman pada pihak yang kalah dalam permainan.
- 8) Berdasarkan modal yang dimiliki.
- 9) Berdasarkan akibat yang timbul.
- 10) Permainan dengan kekuatan ghaib.
- 11) Berdasarkan nilai dan maksud yang terkandung didalamnya.

3. Permainan Tradisional Gayo Lues

Gayo Lues adalah salah satu kabupaten yang berada di Aceh. Gayo Lues dihuni oleh suku Gayo dengan bahasa komunikasi sehari-harinya adalah bahasa Gayo. Dalam kehidupan masyarakat suku Gayo banyak terdapat permainan tradisional. Adapun jenis permainan yang akan dilihat dari penelitian ini, yaitu berdasarkan alat yang digunakan, cara bermain dengan nyanyian, berdasarkan jalannya permainan, dan berdasarkan maksud yang terkandung didalamnya. Adapun jenis permainan tradisional Gayo Lues yang diketahui yaitu, *main nep-nepen*, *dincong (engklek)*, *main simang*, *bot-bot bota*, *maen karet*, dan *tam-tam buku*.

1) *Maen Nep-nepen (maen Cinong)*

Maen Nep-nepen (maen Cinong) adalah suatu permainan yang dapat dijumpai hampir diseluruh wilayah Indonesia, biasa disebut dengan main petak umpet. Namun karena mempunyai suku-suku yang berbeda dan mempunyai latar belakang budaya yang berbeda, maka nama permainan yang diberikan untuk permainan ini juga berbeda-beda. Demikian juga dengan pola permainannya, menunjukkan perbedaan, meskipun tidak secara prinsipil.

Khususnya dalam masyarakat Gayo *maen nep-nepen* ini berarti 'main sembunyi-sembunyian', dengan sasaran akhir dapat kembali ke suatu tempat yang telah ditentukan, dalam bahasa Gayo disebut *Cinong* (markas/benteng)

2) *Maen Dincong*

Maen dincong dalam bahasa Indonesia biasa disebut permainan engklek. Permainan ini merupakan permainan yang sangat sering dimainkan oleh anak-anak baik secara individu maupun kelompok. Hal ini disebabkan karena permainan ini tidak membutuhkan alat dan media yang sulit. Cukup dengan menggaris motif *dincong*-nya di tanah kita sudah bisa bermain. Permainan *Dincong* ini pada umumnya dimainkan oleh anak-anak perempuan. Namun, semakin berkembangnya zaman tidak menutup kemungkinan anak laki-laki juga dapat memainkannya.

Pola gambar kotak-kotak berpaling dibuat ditanah. Setiap pemain memegang sepotong pecahan batu pipih, yang kemudian dilemparkan kedalam kotak permainan. Pemain melompat-lompat dari kotak satu

kekotak berikutnya. Kotak yang berisi batu pipih tersebut tidak boleh diinjak. Pemain dinyatakan kalah jika menginjak kotak tersebut, atau menginjak garis pembatas.

3) *Maen Simang*

Maen simang adalah permainan dengan menumpukkan batu kerikil baik dalam jumlah banyak maupun dalam jumlah sedikit. Tergantung kesepakatan kedua tim. *Simang* ini dapat dimainkan secara individu maupun kelompok. Orang yang memainkan permainan ini harus tangkas dalam menyambut batu yang disibangnya. Jika batu tersebut jatuh, atau menggerakkan anak batu yang lain berarti anak tersebut gagal dalam permainannya. Ketika sudah jatuh berarti anak tersebut harus mengulang kembali melakukan simbang batunya. Jika kita masih belum bisa menyeimbangkan batu tersebut harap mencobanya sampai batu tersebut dapat kita sambut. Sampai tim kita dinyatakan kalah atau menang.

4) *Maen Bot Bot Bota*

Permainan *Bot Bot Bota* dalam bahasa Indonesianya berarti orang buta. Permainan ini dituntut untuk bermain secara berkelompok, satu yang menjadi orang buta atau menutup mata dan yang lain menjadi anak yang dicari oleh sibuta tersebut untuk ditebak siapa namanya, jika orang buta tersebut berhasil menebak siapa orang yang ditangkapnya berarti orang itulah yang menjadi orang buta selanjutnya, dan begitulah seterusnya sampai semua mendapat giliran dan permainan berakhir.

Dalam permainan ini dilihat dari cara bermainnya, peserta berlarian sambil bernyanyi bersorak sorai “*Bot bota ke kona gekurasa, bot bot bota ke kona gekurasa*”. Sedangkan satu orang yang ditunjuk sebagai orang buta, mencari teman-temannya dengan mengikuti arah suara. Matanya ditutup, dan memegang satu tongkat untuk dilibas perlahan.

5) *Maen Karet*

Maen karet adalah sejenis permainan yang dilakukan anak-anak hampir diseluruh wilayah Indonesia hanya saja mungkin namanya berbeda-beda. Nama permainan ini berdasarkan jenis alat yang dipakai untuk sasaran permainan, yaitu seutas tali yang berasal dari karet gelang, dirangkai sedemikian rupa sehingga menjadi tali yang panjang. Permainan ini merupakan permainan yang terbilang sangat populer sekitar tahun 70-an sampai saat ini. Biasa dimainkan oleh anak-anak saat jam istirahat di sekolah atau setelah mandi sore di rumah.

Tam-tam buku

Permainan ini dimainkan secara berkelompok. Permainan ini mempunyai dua orang ketua kelompok. Kepala kelompok saling berpegangan tangan dan mengangkat kedua tangan keatas lalu anggota pemain lainnya berputar memasuki terowongan tangan sambil berpegangan bahu, lalu semua pemain menyanyikan lagu dalam permainan itu, lagunya yaitu

tam-tam buku

jerilep tiang batu

patah dinding

patah patu

anak belakang tangkap satu

tu dua..tu dua...

lop lop kandang ayam

lop lop kandang ayam

METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong pendekatan deskriptif kualitatif. Sebagaimana dikatakan Nasution, (Sugiyono, 2010:306) dalam penelitian kualitatif tidak ada pilihan lain dari pada menjadikan manusia sebagai instrumen penelitian utama, segala sesuatunya masih perlu dikembangkan sepanjang penelitian ini, maka yang menjadi instrumen penelitian ini adalah peneliti sendiri. Selain itu peneliti bermaksud memahami situasi sosial secara mendalam. Oleh sebab itu pada penelitian ini ingin mendeskripsikan implementasi permainan tradisional Gayo Lues dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini.

Data dan Sumber Data

Penelitian ini dilakukan dilembaga Sanggar Belajar Mawaddah Gayo Lues. Lokasi lembaga tersebut terletak di Jl. Muse Aman Kong, Desa Kutelintang Dusun Imam, kecamatan Blangkejeren, Gayo Lues. Sumber data penelitian diperoleh dari anak-anak, orang tua, dan guru pengasuh yang sehari-hari mengajar menemani anak-anak bermain. Data yang diambil sesuai dengan pokok penelitian, yaitu implementasi permainan tradisional dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini. Data dikumpulkan melalui observasi, dan wawancara. Observasi dilakukan pada anak-anak saat berlangsungnya kegiatan, sedangkan wawancara dilakukan

kepada guru pengasuhnya, dan orang tua saat mengantar atau menjemput anak.

Setelah data terkumpul melalui observasi dan wawancara langsung dengan informan selanjutnya data dianalisis secara kualitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Secara alamiah setiap anak berkembang sesuai dengan tahap kesadarannya. Namun, orang tua yang bijaksana akan berupaya meningkatkan pengembangan aspek fisik-motorik, sosial, moral, emosional, bahasa, daya pikir dan kreativitas anaknya sejak dini. Terlebih pada perkembangan bahasa anak. Sehingga pada lembaga-lembaga pendidikan selanjutnya, atau dalam kehidupan sosial anak dapat berkomunikasi dengan baik. Papaliaseorang ahli perkembangan, dalam bukunya *Human Development*, mengatakan bahwa anak berkembang dengan cara bermain. Lewat bermain anak-anak menggunakan otot tubuhnya, untuk menstimulasi indra-indra tubuhnya, mengeksplorasi duniasekitarnya, menemukan seperti apa lingkungan yang ia tinggali dan menemukan seperti apa diri mereka sendiri (Efendi,2006).Melalui permainan, anak-anak berkomunikasi dengan teman-temannya, menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dalam belajar,kapan harus menggunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya.

Dalam kaitannya dengan perkembangan anak menurut, Solehuddin 1997:79 (Efendi, 2006) bermain berkontribusi

positif terhadap hampir segenap aspek perkembangan. Pengaruh permainan terhadap anak bernilai positif namun dapat pula menjadi negatif jika orang tua dan pendidik tidak ikut mamantau dan berpartisipasi dalam kegiatan bermain anak. Oleh karena itu, orang tua maupun pendidik harus ikut membimbing anak dalam bermain agar aspek perkembangan yang dimiliki anak dapat menjadi berkembang dan terarah secara positif. Menurut Maxim(Ahmad, 2012) “bermain membantu anak dalam mengembangkan banyak aspek fundamental dari perkembangan anak meliputi, fisik, intelektual, sosial dan emosional”. Begitu pentingnya arti bermain bagi anak, sehingga permainan ini memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap perkembangan anak. Adapun pengaruh permainan terhadap aspek-aspek perkembangan anak salah satunya adalah pada perkembangan bahasa anak..

Meningkatkan kemampuan berbahasa anak yang diharapkan oleh seluruh orang tua dan pendidik adalah kemampuan berbahasa yang sesuai dengan lingkungan, social, budaya, agama dan moral. Dalam pasal 10 ayat 1 PERMENDIKBUD No 2/2014 mengatakan nilai agama dan moral meliputi berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengetahui hari besar agama, menghormati dan toleran terhadap agama orang lain.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, yaitu implementasi permainan tradisional Gayo Lues dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa anak

usia dini adalah sebagai berikut yang akan didaftarkan sesuai dengan implementasi permainan tradisional yang sudah ditentukan.

(1) Maen Nep-nepen (maen Cinong)

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan permainan ini berkaitan erat dengan pembentukan siasat, atau strategi dalam peperangan. Bersembunyi, mencari, mengejar, dan tentu berkomunikasi sesama tim baik secara langsung maupun berbisik-bisik. Sehingga dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini sangat tepat diterapkan.

(2) Maen Dincong

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa manfaat yang diberikan oleh permainan tradisional sederhana ini cukup luas, antara lain: 1) meningkatkan interaksi sosial dan kecerdasan interpersonal anak pada saat bermain, karena dimainkan secara bersama-sama, 2) melatih motorik halus pada anak, pada saat menggambar petak dan melempar gacok, 3) melatih motorik kasar anak, pada saat berjingkat lalu melompat kecil, 4) melatih kecermatan anak dalam mengobservasi, yaitu mengamati pemain lainnya apakah pemain tersebut menginjak kotak yang berisi batu pipih, serta berjingkat dengan rute yang benar agar tidak masuk kekotak kawan, 5) melatih kesabaran anak dalam menunggu gilirannya, 6) melatih kognisi anak (*problem solving*) bagaimana cara untuk melempar gacok agar tidak jauh keluar dari petak, 7) melatih konsentrasi anak, 8) melatih sportifitas pada anak, apabila ada pemain atau Pongnya menginjak garis anak tersebut harus

menghentikan permainannya, dan 9) melatih kecerdasan sosial emosional pada anak, pada saat bermain melempar gacok kedalam petak, dan tidak boleh melanjutkan permainan.

(3) *Maen Simang*

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa mamfaat yang diberikan permainan ini untuk menstimulus aspek fisik motorik anak, dan melatih kesabaran dalam menyambut batu. Selain itu, kecakapan dan ketelitian anak juga dilatih, karena dalam permainan kadang batu boleh digerakkan. Bermain *Simang* yang paling utama adalah belajar berhitung, seberapa banyak sudah batu dikumpulkan. Dalam proses berhitung itulah anak akan berlomba dengan temannya untuk mengumpulkan yang terbanyak. Sehingga komunikasi akan semakin intens antara anak satu dengan anak yang lain. Atas dasar itulah sehingga permainan *Simang ini* baik dipertahankan untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak.

(4) *Maen Bot Bot Bota*

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa Permainan ini sesuai untuk pembentukan sosial emosional anak dengan baik karena mereka akan memegang tangan temannya dan dapat menandai temannya walaupun dengan menutup mata. Terlebih dalam perkembangan audio anak, dengan mengenali suara teman-temannya si buta harus bisa menangkap dan menebak temannya sendiri, proses peningkatan berbahasa akan terlihat saat mata anak ditutup dia akan meminta petunjuk kepada teman-temannya dengan bertanya

“dimanakah kalian?” dan kemudian dia kana mencari arah suara.

(5) *Maen karet*

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa permainan ini sangat sederhana tapi sangat bermanfaat bisa dijadikan sarana bermain sekaligus kegiatan olahraga ringan. Bermain karet ini dapat dimainkan secara perorangan atau pun kelompok, jika hanya main perorangan biasanya anak akan mengikat tali pada tiang atau apapun yang mungkin dapat dilompati anak. namun jika bermain sendiri proses komunikasi tidak akan terjadi. Untuk menjadikan permainan ini sebagai media peningkatan berbahasa permainan ini harus dimainkan secara berkelompok. Hal ini yang akan menjadikan permainan ini tepat sekali dijadikan upaya meningkatkan kemampuan berbahasa.

(6) *Tam-tam buku*

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa diketahui penelitian ini memiliki banyak manfaat terutama dalam upaya meningkatkan bahasa anak. Hal ini disebabkan karena permainan ini merupakan permainan berkelompok. Akan terjadi komunikasi yang intens antara kelompok satu dengan kelompok yang lain. Tentunya juga dengan pengawas, atau guru pengasuhnya. Selain itu jugadapat mengembangkan sosial emosional, motorik kasar, dan seni yang ada pada anak.

PENUTUP

1. Simpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- (1) Permainan tradisional masih diimplementasikan oleh Sanggar Belajar Mawaddah meskipun hanya enam jenis permainan tradisional, yaitu *main dincong*, *main nep-nepen*, *tam-tam buku*, *Bot-Bot-Bota*, *tam-tam buku*, *maen karet*, dan *main simang* dari sekian banyaknya permainan tradisional yang ada.
- (2) Permainan tradisional Gayo Lues dapat mengembangkan dan menstimulasi keenam aspek perkembangan anak yaitu, aspek perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, sosial emosional, kognitif, bahasa dan seni. Sehingga dianggap tepat diimplementasikan dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa anak.
- (3) Pelaksanaan permainan tradisional Sanggar Belajar Mawaddah tidak memiliki waktu dan tema khusus tetapi dimainkan waktu bermain bebas mengisi waktu luang dan terkadang diimplementasikan pada sentra alam.
- (4) Implementasi permainan tradisional Gayo Lues di Sanggar Belajar Mawaddah tidak membatasi kelompok usia untuk anak, guru memperbolehkan semua anak ikut bermain.
- (5) Dalam implementasi permainan tradisional Gayo Lues di Sanggar Belajar Mawaddah guru tidak mengalami

hambatan yang berat, karena adanya kerjasama antar sesama guru dalam mendampingi anak bermain pada saat berada dilingkungan lembaga. Guru hanya mengalami hambatan ringan diantaranya ketika ada anak yang sulit mengikuti aturan bermain dan suasana bermain menjadi ribut oleh sebab itu guru membutuhkan bantuan dari rekannya dalam mengembalikan keadaan.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh pada pembahasan sebelumnya maka perlu diberi beberapa saran sebagai berikut :

- (1) Zaman semakin terus berkembang, permainan tradisional Gayo Lues di rasa tepat diimplementasikan sebagai media meningkatkan kemampuan berbahasa anak, selain itu diharapkan perlu adanya pelestarian budaya bangsa serta pengimplementasian secara kontinu untuk dapat menstimulasi enam aspek perkembangan anak
- (2) Perlu adanya kerja sama yang baik antar sesama guru, dan juga bantuan orang tua agar pelaksanaan permainan tradisional dapat berjalan dengan baik, karena tanpa adanya kerja sama yang baik, maka kegiatan bermain anak menjadi kurang efektif.
- (3) Adanya kerjasama antar guru dan orang tua dalam implementasi permainan tradisional Gayo Lues sehingga aspek perkembangan pada anak dapat terstimulasi dengan baik dan sejalan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Anizar. 2012. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Banda Aceh: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Syiah Kuala.
- Efendi, Johari. 2006. *Bermain dan Alat Permainan untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Aceh Besar: Pamong Belajar SKB
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Ahimsa, Heddy. 2011. *Permainan Tradisional Memberikan Mamfaat Lebih Besar Bagi Perkembangan Anak dari Pada Permainan Modern*. (<http://candlelight229.wordpress.com/2011/11/18>, diakses 10 Maret 2016).
- Amaliya, Melly. 2013. "Efektifitas Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Prilaku Prososial". Skripsi diterbitkan. Banda Aceh: FKIP UNSYIAH
- Moeslichatoen (1999), *Pengembangan Kreativitas Anak*, Jakarta : Reneka Cipta
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2004. *Bermain Sambil belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Yogyakarta: Direktorat Pembinaan Tenaga Pendidikan
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana